
業務用!
ロックマン
大博覧会'96
SECRET FILE
ROCKMAN 2
THE POWER FIGHTERS
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM

CAPCOM

アツくなってもいいゲーム。



跳んで、狙って、やっつける
————コレ、基本。

攻めてくる敵・敵・敵……
あの手この手で迫る敵。
どうしたらいいんだろう?
何ができるんだろう?

いっしょに戦う友がいる、
とっておきのワザもある。
だったら、もう大丈夫。
恐れずに進み、勇気を出して跳び、
ありったけの力で、撃つ!

「ロックマン2 ザ・パワーファイターズ」
アツくなりたい君へ、とびきりの挑戦状だ!



ロックマン2 ザ・パワーファイターズ

小さな小さな訪問者

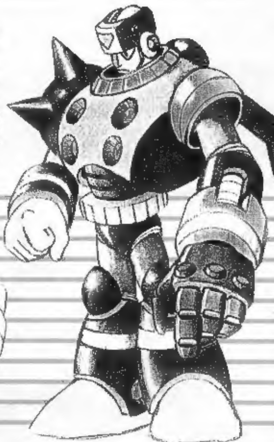


ある街に、腕のいいロボット職人がいました。職人はその夜、仕事の途中で眠りこんでしまいました。
その時、どこからともなくたくさんの小人たちがあらわれ、驚いた事に職人の仕事を手伝いはじめたのです。
目をさましたら、職人はきっとぎょうてんする事でしょう。
「こんやはゆっくりやすんでいてね、はかせ。」 小人のひとりがそっとつぶやきました。

新キャラ「デューオ」誕生の秘密

1.事の始め

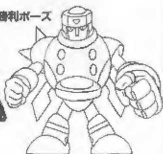
パワーバトル２を作ることが決定して、アーケード版オリジナルのプレイヤーがないってことになり、新キャラの話が持ち上がりました。時間がなかったのですが、欲が出て、どうせだったら「ロックマン８」と共通に登場するキャラで、イベント的なものにしちゃおうと、無理してプロデューサーにたのみました。

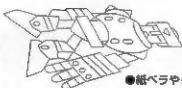


2.企画

見た目がロックマンタイプのキャラが多いので、今までになかった背がデカくて、パンチやキックで戦うキャラにしようと、すぐ決まりました。

●ボツ、勝利ポーズ





●紙ペラやられ



3.初公開！ プロトタイプデューオ

初公開！これが初期のデューオです。初めて見た時、あまりにもロックマンのデザインからかけはなれていたのでショックを受けました。

4.ついに完成！

次にはもう、完全体が出来上がりました。それでもまだ不安がありました。
(だって、想像と全くかけはなれていたし、一見、敵キャラにも見えるし…)

5.名前は？

やっぱりロックマンのキャラっていえば、音楽関係の名前をつけないといけませんよね。なかなか名前が決まらず、オーエンカー(応援歌)、グンカー(軍歌)、コッカー(国歌)などバラバラな名前で呼ばれてました。ちなみにぼくは、ソウル、バロックという名前を出しましたが、ボツに。
(バロックはとても気に入っていたのに～)



愛すべきワイリーナンバーズ



●ダイブマン
潜水艦に変形するってネタがありましたが、おしくもボツになっちゃいました。(キャラの人ごめんなさい)

●ファラオマン
日本、海外で人気が高いそうです。よって、今回彼を登場させました。

●ヒートマン
FC版のかわいらしさを表現してみましたが、どうでしょう？かわいいでしょ？

●クイックマン
前回「クイックマンを入れろ～」という要望と自分の趣味で彼を採用しました。

●シャドーマン
カエルがいい味出しているでしょ？えっ、まだ見たことがないって？

●カットマン
もう一、こいつだけは死んでもハズせないでしょ。

●バブルマン
実際の身長より、ゲームのキャラは、大きくしてしまいましたが、十分かわいいでしょ？

●イエローデビル
某アメコミのジャ○ーノートと、戦わせてみたいと思っているのはぼくだけ？

●ガッツマン
カットマンと同様、デフォルトキャラだと思っています。

●エアーマン
非人間型メカとして採用しました。カッコよくなったエアーマンとぜひ戦ってみて。

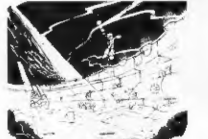
●エレキマン
今回追加キャラの中で一番最初に決定したのが、エレキマン。カットマン同様ロックマンの象徴的な敵キャラだと思っています。

ロックマン設定原画集

ロックマンではめずらしい原画公開です。



●UFOステージ
アーケードロックマン18番のポリゴン取り込み＋背景書き換えのステージです。とにかくポリゴンを使いまくりました。



●水族館ステージ
世間で流行している物を取り入れたかったので、水族館ステージを作ってもらいました。団体で泳ぐ魚メカがきれいでしょ？でもウリはなんといっても、ワカメです。



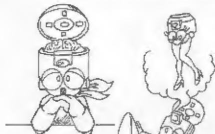
●ワイリー城
ワイリー城の没デザインです。機動性に富んだ物と担当者の過去の影響から、戦艦タイプになりましたが、「ロックマン&ロックマンXひみつ大百科※」を見ると既にこのタイプのワイリー城が存在してたので没になりました。



●遺跡ステージ
ストーンマンとファラオマンのために遺跡ステージを設定しました。遺跡といえばこれしかないでしょう。似合いすぎてるよファラオマン。制作途中、某格闘ハリネズミにも似たようなヤツがいたとか？

スクープ!!「デューオ」に続く究極のニューヒーロー現る!!

プレイヤーセレクトの時に隠しコマンドを入力すると出現するぞ!(ウソ)



●人工知能
人間の思考に限りなく近い人工知能システムを搭載！人間と同じようにエッチな想像も出来るんだ！健康な男の子なら、たまにはこういうこと考えたり、間違いをおかしたりするでしょ？うん、するする。
(ちなみにロックマンの思考回路はまだここまでリアルじゃない)



●基本ポーズ
トローンとした目にこの甘いマスク。これで、ワイリーメカを欺くぞ!



その他追加キャラ原画集!



●カニ　バブルマンステージのザコのカニです。原画でもゲーム画面でもかわいいでしょ？

●リアルロックマン
いつもとひと味違ったロックマン。



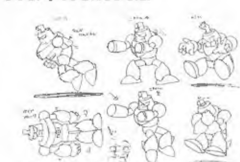
●ワイリー
ワイリーカプセル、やられパターンのラフです。こうかくとワイリーもかわいいよね？



●エレキマン
サンダービームは指から発射するつもりでしたが、ゲーム画面上では小さすぎてわからなくなるので、手のひらにしました。



●シャドーマン
シャドーマンのラフです。ガードポーズの変わり身の術は、なかなかいいアイディアでしょ？でもプログラマーにとっては特殊処理になるので、ちょっとひんしゅくでした。



●ダイブマンラフ
ダイブミサイルの発射場所は正確に決まってなかったので、困りました。



※まんが百科㉔「ロックマン&ロックマンXひみつ大百科」(講談社刊)。


8月13日
天気
今日は みんなで海に行きました。

ゴメンね。

8月ラジ 体操表

夏休みのやくそく

・夜中まで外で遊ばない。

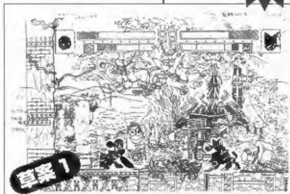
・夜ふかしをせず、きちんとした生活をする。



アーケードロックマンが出来るまで。

●対戦シューティングゲーム

最初の企画はなんと対戦ゲーム！プレイヤーは必ず、ラッシュやゴスペルなどのパートナーを連れて戦う内容でした。勝てば当然、パートナーを奪うことが出来て使用できる、パートナーゲットシステムなんてのもありました。いまだにロックマンのボスキャラが使える対戦ゲームを出して欲しいという要望が多いです。いつか実現できたらいいですね。



●面クリア型
アクションゲーム

ザコステージ＋ボスステージという構成で、ロックマンの横スクロールの部分を画面単位で区切ってコンパクトに遊びやすい物というのが、このゲームのコンセプトでした。クリアの仕方によってボスまでのルートが変わって、ステージ総数は80面というのがウリでした。



●ボス戦ゲーム

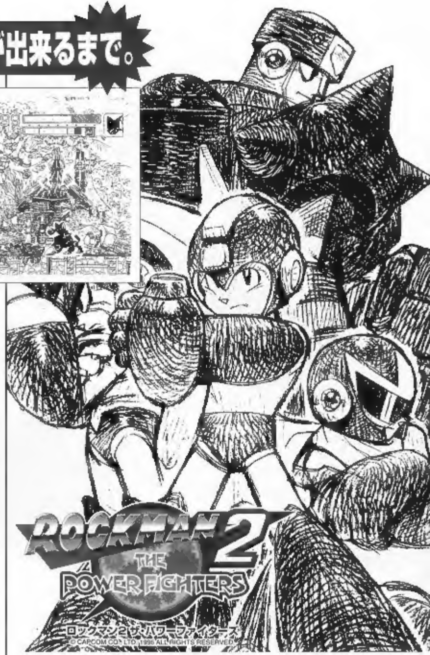
ザコ面なんていらん、ボス戦だけのテンポのいいゲームにする。ちょうど今の形の原型に当たるのがこの企画になります。ロックマンシリーズから人気のあるボスを集めて、総集編みたいなゲームにするというのが前作のコンセプトでした。



●ついに完成！
ザ・パワーバトル

これが前作の草案です。この企画にたどり着くまで、実はこんなに長い道のりを歩んできたんですね。いや～、ゲーム作りって本当に大変なんですよ～。でも、初めてロケテストに出して、子供たちが喜んでプレイしてくれる姿を見たら、この仕事やめられないっすわ。本当にお客様は神様です。





電・撃・登・場!!「エレキマン」

ロックマンの大御所、INAFKINGさんにイラストを依頼したら、いつの間にかエレキマンのイラストが出来上がっていました。ぼくは、ロックマン1～2のボスのシンプルなデザインが好きで（アーケードロックマンに、1と2のボスがたくさん出ているのはそのせいです。ハイ。）、多分、INAFKINGさんも思い入れが深いのでしょう。エレキマンのナンバーって、DRN008ですけど、これって単なる偶然ではなさそうです。モチーフが、エイト○ンなんじゃないのかなー、多分…。

オレのエレキパワーをうけてみな！

入ってる。



極秘資料 ロックマン設計図

ワイリーには内緒だよ。

ROCKMAN

ヘルメットを脱ぐと、なんと髪の毛が生えているロックマン。髪までリアルに再現した人間に近いロボットなのさ。

太陽エネルギー取り入れ口
ソーラーパワーシステムだから、ロックマンのエネルギーは半永久的なんだ。

超小型電子頭脳
非常に人間に近い思考回路。これがワイリーメカとの決定的な差だ！

ライト・セラミカルチタン合金
ライト博士が開発した、軽くて頑丈な材質が使われている。ロックマンの強さの秘密。

R. S. 動力炉
R. S. は、ライトソーラーパイルの略。太陽エネルギーを動力源とした。

磁力関節
みんな、ロックマンがしゃがめないと思っているでしょ。ホラ、ちゃんと関節があるんだよ。スライディングや登場するときに、ちゃんとしゃがんでいるのに。みんな知らないな？

ロックバスター
ロックマン最強の武器。なんといっても、相手の武器を奪って、そのまま使えるのが強い。このシステムだけは、ワイリーもマネできないらしい。

Q&A ●ロックマンのここが知りたい!!●

Q 1:ロックマンって人間なの？
A 1:結構勘違いしている人が多いですけど、ロボットです。はい。人間を改造したロボットでもありません。

Q 2:ロールちゃんとロックマンってつきあっているの？
A 2:いいえ、兄妹みたいな関係です。ちなみにロールもロボットです。これも勘違いしている人多いです。

Q 3:どうしてフォルテとロックマンが協力するの？敵同士なのに。
A 3:別にフォルテは協力しているわけではありません。自分以外のロボットにロックマンを破壊されたくない、1対1で正々堂々と戦いたい、そんな理由で仲間であるはずのワイリーメカを倒しているんですね。

ロックマン よもやま話

サクラさんの かってに ロック&ラッシュ

番外ロックマン誕生ストーリー《本当にいいのかぃ編》

しりませーん

最初は本当に身近な内輪ウケだけ狙いの個人的にかってに描いていた4コママンガでした。だからここでは見せられないようなアブナイネタもいっぱいあったんだよ。見せられなくてザンネン。

死んだふり

ワッ!

このころのロックマンの顔はちょっとヤバイです。

なんだかいつの間にかシークレットファイルにはかかならず登場するようになっちゃいました。4コママンガも毎回考えるのたいへんだけどがんばりまフ！

カワイイだけ。おもしろいだけ。

みんなの前には"クラブカプコン創刊準備号"の中で"開発紹介マンガ"という事で初めてお目見えしましたね。

あの時は開発部門のロケハンまでしたっけ…

カプコンばんざ〜い!!

どーなるサクラの野望

マンガ描きは本当はボクの本職じゃないんで最近本職の方がおろそかぎみなのだ。(やばい)

でもひそかにロック&ラッシュをビッグキャラクターにしたいなぁなんて…
どーしましょこれから。

なにしに来たんだロックマン


ロール思い出のアルバム
人間の女の子って、みんな「恋」を
するんだって。
でも、わたしは「恋」なんてわからない。
どんな気持ちになるのかしら？
誰かわたしに
「恋」を教えて。

I N T E R V I E W

ここだけの話……
スタッフ開発裏話

CAPCOM STAFF MESSAGE

「ロックマン2 ザ・パワーファイターズ」の開発にたずさわったスタッフ達にQ&A方式でインタビューに答えていただきました。

Q1: あなたが担当した仕事は何ですか?
Q2: 今だから話せる失敗談、開発中のエピソードなどを教えてください。
Q3: 開発している期間中に、一番ハマっていた事は何ですか?
Q4: プレイヤーの人たちに一言どうぞ。

●イケダイ
A1: デモ、エンディングの下絵。
A2: このほんの表紙を最初描くはずやったですけどねぇ。エヘヘ。
A3: 他の仕事とかさなっていました。仕事にハマってた感じですなぁ。
A4: パワファイはめちゃおもしろいさかい、みんな基板買うなあかんでぇ。

●INARKING
A1: オリジナルロックマンのキャラデザイナーです。
A2: プランナーにいじめられました。トホホ…。
A3: 海外通販でスポーツグッズを買いまくりました。
A4: PS、SSのロックマン8もよろしく!! デューオもでるよ。

●堀井 由紀
A1: カットマン・エレキマン・バブルマンのテーマなどの曲のアレンジ。
A2: ロックマン2の開発中に結婚式を挙げて大忙しでした。
A3: フジテレビのロングバケーションを見るから月曜日は早く帰った。
A4: 音楽は好きなように皆でアレンジしたので、聴いていても楽しいです。

●OHKO
A1: ゲームの企画をしました。スケジュールのばしたり、うそついたり。
A2: 前作の広告で思いっきりうそをついたこと。(ごめんなさい)
A3: B'z、ポリスノー○、映画、出張、ギルガメなどいろいろ。
A4: 必殺技でガンガン進んでください。ロックマンシリーズをよろしく!

●H.K
A1: デューオのデザインです。
A2: デューオは、ロシアのイメージでデザインしました。
A3: いま、ロックマン8にハマッています。(前作のほう)
A4: ボスたちはさらに手強くなっているので、がんばってプレイして下さい。

●坂下 [illegible]
A1: エアーマン等いろいろ。
A2: ロックマンVER.2.5であるオッコマンの開発が潰れた。
A3: ロックマン大改造計画。
A4: はどーけん!でワイリーマスィーンをやっつけろ!

●佐々木 康紀子
A1: シークレット・ファイル用イラスト。
A2: 靴屋の眠る間に小人が手伝ってくれる、という話を元にした絵です。
A3: エイス・オブ・ベイス、中島みゆき。
A4: 楽しんで下さい。

●SHINYA.M
A1: 新キャラのデューオ。
A2: 開発中は名前が決まってなかったので、「ゴッカー」と名付けていた。
A3: MDのシャイニング・フォース。
A4: 楽しんで下さい。デューオもよろしく!

●Hideki OK
A1: ゲーム中の曲の作曲(アレンジがほとんど)
A2: ヒートマンやジャイロマンの曲は、僕の趣味でアレンジしました。
A3: 社員食堂のきつねそば。
A4: いろんな曲や凝ったSEが入ってるので全ステージやってネ。

●清門 暉明
A1: 前作のプログラムの修正とデバッグ。メインらしいことは何も…。
A2: 強烈な異気を放つ隣の島のスタッフがいなくてさみしい思いをした。
A3: 昼休みに会社のビデオで見ていた「Gガンダム」。しぃしょおー!
A4: へきるマニアなら基板を持ってないと恥ずかしいぞ。彼女募集中。

●YOU!
A1: 敵・セレクト部分のプログラム。
A2: 前作をほとんど知らない状態で開発にとりかかった。
A3: ほとんど、食事はam・pmで買っていた。
A4: 熱く、もえてください。

CAPCOM SECRET GALS MEMORIES
●カプコン シークレットギャルズ● AKI / SAKI / YUKI

プライベートメモリー特集

皆さんはどの子がお気に入りですか?ドシドシお便りしちゃいましょう。

う~、頭が痛い。ああ、またやっちゃった。酒飲みってわけじゃないんだけど、誘われると断れなくって、ついつい毎日のように飲み歩いてしまうの。

まずビールを飲んでカクテル飲んで、気がつくとチュウハイや、日本酒まで飲んでいる始末。

よく3人で飲みにいってるんだけど、SAKIにはなぜか「AKIは飲むとネコになる」といわれる。ネコってなんだ?

AKIの独り言

私、猫はすごく好きだけど、ネコになるって何?よくネコのような女っていうじゃない。なついてきたかと思うとスルスルと腕の中からすりぬけてくクールな女性のこと!でも、どうも違うようだな…。飲むと私がどうなるかというと、眠くなるのであくびをしたり、たまに寝てしまうことも…。

SAKIのいうネコって、もしかしてこたつでデンと寝ている、あのふてぶてしい猫のこと?(しかもたいていの場合において、肉づきがとても良いような…)何だかとってもひどいことを言われているんじゃ…。

最近惚れ込んでいるのは近所でよく見かける黒いノラ。胸と手足だけが白くって、まるで前掛けをして手袋をはめてるみたい。抱きしめたい。きゅうぅぅぅぅ♥。

不思議なことに、このコには飲んで帰りの遅くなった日にしか会えないの。だから今日は飲みにいって、帰りにニャンコと遊んで帰ろう♪。

ロックマンに乾杯!ラッシュに乾杯!オーコに乾杯!…ん?

SAKIの一日

ふぁ~、おっはよう。SAKIねぇ、今起きたの。う~ん、起こされたっていうほうが正しいかな。朝の6時だよ。

実はね、SAKIの家には「まる」っていう名前の犬がいるんだけど、このコが朝の散歩に行きたくって、SAKIを起こしに来たの。ウ~、眠いよ~。

「まる」の散歩コースは家の玄関を出て、すぐ角を曲がって、少しまっすぐ歩いて、お気に入りの公園へ行くコース。道路のすみっこのいたるところを、クンクン嗅ぎながら歩くんだよ。あんなに一生懸命嗅ぐなんて、犬って道路の匂いが好きなのかな。

RUSH
BY TABUCHI

ふぅ、やっと捕まえた。さあ、お家に帰ろう。「まる」はいつも元気なんだよね。SAKI、犬が大好きだから、ロックマンでもラッシュが一番好きなんだ。SAKIの家の「まる」と大好きなラッシュを遊ばせられたら、きっと楽しいよ。「ロックマン」に「まる」を登場させられないかな。OHKOに頼みに行こう。

…それにしてもすごく眠いなぁ。そうだ、頼むのは明日にしよう。

SAKIはもう寝ます。おやすみなさ~い。

よっ!みんな元気にしてたかな?シークレットギャルズのYUKIだよ!このシークレットファイルが君の手に届く頃、学生のみんなは夏休みだね。うっうらやましなぁ、会社員に夏休みってまともにないからな~。夏休みといえば暑い。アツイといえばロックマンのボス戦バトルって事で、ロックマン2のゲームプロデューサーのマンボ大西さんにゲームのツボを聞いてみたよ!

YUKIの突撃インタビュー!

YUKI:ねー、マンボさん、ロックマン2のゲームのツボってどこ?
マンボ:あんなぁ、その肩の下のへん押して、おおっそこ!そこ!
YUKI:それはホントの「ツボ」でんがな!
マンボ:ごめん、ごめん。
YUKI:ごめんですんだら警察はいらんのや!
マンボ:まーまー、え~っと本題に戻してっと。今回のロックマンのツボといえば、ずばりロックマン達が新しく覚えた必殺技と、新キャラ「デューオ」の登場!です。
YUKI:へ~、そうなんだ。
マンボ:そうなんだよ。
YUKI:それとね、私すぐ死んじゃうんだけど、なにかコツはないのかなぁ?
マンボ:敵ボスの弱点武器と必殺技をうまくつかうと大丈夫。ドンドン進めるよ。
YUKI:あっ!なる程どね!おっちゃんどうもありがとう!
マンボ:おっちゃんて、オイ!
(ダダダダ~、去っていくYUKIの足音)
YUKI:と、いうわけでこれからゲーセンにいってきま~す!ばいび~♥

パワーアップでイク

オォー

編集スタッフ:AKI・SAKI・YUKI
SPECIAL THANKS:RM2開発チーム、カプコンデザインチーム、石川秀樹、INAFKING、ENDO、OYAMA、福治興人、サクラ、ビル、堂内頃次、マンボ大西、MUCCHI、CAPCOM ALL STAFFS.


ROCKMAN 2
THE POWER FIGHTERS
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
WATER CLOSET
DING
MÔ SUNGOI TOKORO
ROCKMAN MUSEUM
RUSH'S RESTAURANT
ロック博'96
ロック博'96
-GUIDE BOOK-
TICKET
STAFF
SECRET FILE
CAPCOM
株式会社カプコン シークレットファイル係
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL (06) 920-3643 FAX (06) 920-5151